

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS ANDROID
UNTUK MATA PELAJARAN DASAR DESAIN GRAFIS KELAS
X SMK MUHAMMADIYAH 2 KLATEN UTARA**

SKRIPSI



Skripsi Diajukan untuk Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan pada Program Studi
Pendidikan Teknik Informatika

Oleh:

Zahra Baiti Ayu Azizah

A710140034

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN TEKNIK INFORMATIKA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SURAKARTA
2019**

PERNYATAAN

Saya yang bertandatangan dibawah ini,

Nama : Zahra Baiti Ayu Azizah

NIM : A710140034

Program Studi : Pendidikan Teknik Informatika

Judul Skripsi : Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis
Android untuk Mata Pelajaran Dasar Desain Grafis
kelas X SMK Muhammadiyah 2 Klaten Utara.

Menyatakan dengan sebnarnya bahwa skripsi yang saya serahkan ini benar-benar hasil karya saya sendiri dan bebas plagiat karya orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu/dikutip dalam naskah dan disebutkan pada daftar pustaka. Apabila di kemudian hari terbukti skripsi ini plagiat, saya bertanggung jawab sepenuhnya dan bersedia menerima sanksi sesuai peraturan yang berlaku.

Surakarta,

Yang membuat Pernyataan



Zahra Baiti Ayu Azizah

NIM. A710140034

PERSETUJUAN SKRIPSI

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS
ANDROID UNTUK MATA PELAJARAN DASAR DESAIN GRAFIS
KELAS X SMK MUHAMMADIYAH 2 KLATEN UTARA**

Diajukan Oleh:

Zahra Baiti Ayu Azizah

A710140034

Skripsi telah disetujui oleh pembimbing skripsi Fakultas Keguruan dan
Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Surakarta untuk
dipertahankan di hadapan tim penguji skripsi.

Surakarta, 19 Juli 2019

Dosen Pembimbing 1



Sukirman, S.T., M.T.

NIDN. 0604088406

Dosen Pembimbing



Drs. Sujalwo, M.Kom.

NIDN. 0616065401

HALAMAN PENGESAHAN
SKRIPSI

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS ANDROID
UNTUK MATA PELAJARAN DASAR DESAIN GRAFIS KELAS X SMK
MUHAMMADIYAH 2 KLATEN UTARA

Yang dipersiapkan dan disusun oleh:

Zahra Baiti Ayu Azizah

A710140034

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji

Pada hari Senin, 29 Januari 2019

Dan dinyatakan telah memenuhi syarat

Susunan Dewan Penguji

1. Sukirman, S.T, M.T.
2. Drs. Sujalwo, M.Kom.
3. Irma Yuliana, M.M., M.Eng.

()
()
()

Surakarta, 29 Juli 2019

Universitas Muhammadiyah Surakarta

Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Dekan,



()

(Prof. Dr. H. H. Prayitno, M.Hum.)

NIDN. 0028046501

MOTTO

“Sesungguhnya bersama kesulitan ada kemudahan” (Q.S. Al-Insyirah: 6)

“Allah tidak akan membebani seseorang melainkan sesuai dengan kesanggupannya”
(Q.S. Al-Baqarah: 286)

“Jika kamu menolong agama Allah, maka Allah akan menolongmu dan meneguhkan kedudukanmu.” (Q.S. Muhammad: 7)

Amanah Tidak Akan Salah Memilih Pundak

PERSEMBAHAN

Dengan mengucapkan puji syukur atas kehadiran Allah Subhanahu Wa Ta'ala, karya tulis ini saya persembahkan untuk :

Kedua orang tua tercinta, Ibu Tri Suwarni dan Bapak Haryono yang selalu memberikan doa, nasihat, semangat, dukungan yang tiada henti demi terselesaikan skripsi ini.

Adikku Hanifa Arinda Kusuma Dewi yang sering mengajak bercanda dikala susah dan sedih.

Teman-teman PTI 2014 yang telah berbagi suka dan duka saat melaksanakan studi dibangku perkuliahan bersama saya.

Fajar Sidik Aryanto, yang paling sering menanyakan kapan Saya lulus dan mengingatkan untuk tidak hilang fokus.

Andin Efrilin, Ika Fitri Nur Janah, Tia Rahayu, Shofiati, yang membantu Saya dalam hal administrasi skripsi ini.

Kelurga Besar PD IPM Klaten, yang telah mengingatkan Saya agar dapat segera menyelesaikan skripsi ini.

Dan semua pihak yang tidak bisa Saya sebutkan satu per satu, terima kasih atas doa, semangat, motivasi dan dukungannya untuk menyelesaikan skripsi ini.

ABSTRAK

Mata Pelajaran Dasar Desain Grafis merupakan salah satu mata pelajaran produktif C2 pada jurusan Multimedia di SMK Muhammadiyah 2 Klaten Utara, yang berisi pengenalan dasar-dasar awal mengenai multimedia. Dasar Desain grafis adalah suatu bentuk komunikasi visual yang menggunakan gambar untuk menyampaikan informasi atau pesan seefektif mungkin. Dalam desain grafis, teks juga dianggap gambar karena merupakan hasil abstraksi simbol-simbol yang bisa dibunyikan. desain grafis diterapkan dalam desain komunikasi dan fine art. Dalam pembelajarannya diharapkan peserta didik bisa menguasai desain grafis, baik dari segi gambar maupun tekniknya. Selain itu peserta didik juga harus dapat menciptakan suatu karya atau produk desain grafis dengan berbagai model dan bentuk, misalnya produk desain grafis yang terdapat di pasaran bebas, seperti kartu nama, leaflet, cover CD, sampul kaset, desain kaos, cover buku mata pelajaran, poster dan lain-lain. Akan tetapi dalam proses pembelajaran, guru masih menggunakan metode ceramah dan penugasan kepada peserta didik. Padahal oleh sekolah kesehariannya peserta didik boleh membawa *smartphone*. Seiring dengan berkembangnya teknologi, terutama teknologi perangkat *mobile* berbasis android yang dapat dimanfaatkan sebagai penunjang pembelajaran, salah satunya dengan menggunakan sarana media pembelajaran berbasis android pada mata pelajaran Dasar Desain Grafis. Media ini diharapkan dapat bermanfaat sebagai sarana belajar disekolah untuk menjadikan fungsi *smartphone* yang dibawa peserta didik ke sekolah untuk mendukung proses pembelajaran. Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development (R&D)*. Model penelitian yang digunakan merupakan model pengembangan ADDIE. Model pengembangan ini terdiri atas lima tahapan yaitu analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis android sehingga dapat memaksimalkan fungsi *smartphone* yang dibawa peserta didik. Adapun hasil penilaian ahli media sebesar 74,5% dengan kriteria penilaian layak, ahli materi sebesar 81% dengan kriteria penilaian sangat layak. Sedangkan penilaian dari 23 peserta didik kelas X Multimedia SMK Muhammadiyah 2 Klaten Utara dengan rata-rata presentase 79% dengan kategori penilaian layak. Dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis Android pada Mata Pelajaran Dasar Desain Grafis berada dalam kategori layak dan dapat mendukung kegiatan belajar peserta didik. Saran untuk pengembangan media pembelajaran selanjutnya akan lebih menarik jika terdapat tampilan animasi serta diberi efek suara.

Kata Kunci: Media Pembelajaran, Android, Dasar Desain Grafis

ABSTRACT

Basic Graphic Design Subjects is one of the C2 productive subjects in the Multimedia department at SMK Muhammadiyah 2 Klaten Utara which contains an introduction to the basics of multimedia. Basic graphic design is a form of visual communication that uses images to convey information or messages as effectively as possible. In graphic design, text is also considered an image because it is the result of abstraction of symbols that can be sounded. Graphic design is applied in communication design and fine art. In learning it is expected that students can master graphic design, both in terms of drawings and techniques. In addition students should also be able to create a graphic design work or product with various models and shapes, for example graphic design products that are on the free market, such as business cards, leaflets, CD covers, cassette covers, t-shirt designs, cover books of subjects, posters and others. However, in the learning process, the teacher still uses the lecture method and assignments to students. Even though everyday schools students can carry a smartphone. Along with the development of technology, especially android-based mobile device technology that can be used as a support for learning, one of them is by using android-based learning media in the Basic Graphic Design subjects. This media is expected to be useful as a means of learning at school to make the smartphone function brought by students to school to support the learning process. This research uses the Research and Development (R&D) method. The research model used is a ADDIE development model. This development model consists of five stages, namely analysis, design, development, implementation, and evaluation. This study aims to develop an Android-based learning media so that it can maximize the smartphone functions carried by students. As for the results of the assessment of media experts by 74.5% with a decent assessment criteria, material experts by 81% with a very decent assessment criteria. While the assessment of 23 Multimedia X grade students of SMK Muhammadiyah 2 Klaten Utara with an average percentage of 79% with a decent assessment category. It can be concluded that the Android-based learning media on the Basic Subjects of Graphic Design are in the feasible category and can support the learning activities of students. Suggestions for further development of learning media will be more interesting if there is an animated display and sound effects.

Keywords: Learning Media, Android, Basic Graphic Design

KATA PENGANTAR

Puji syukur kami panjatkan kehadiran Allah SWT, Tuhan Yang Maha Esa yang senantiasa melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya, sehingga Tugas Akhir Skripsi dalam rangka untuk memenuhi sebagai persyaratan untuk mendapatkan gelar Sarjana Pendidikan dengan judul “PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS ANDROID UNTUK MATA PELAJARAN DASAR DESAIN GRAFIS SMK MUHAMMADIYAH 2 KLATEN UTARA” Tugas Akhir Skripsi ini dapat diselesaikan tidak lepas dari bantuan dan arahan dari berbagai pihak. Berkenaan dengan hal tersebut, penulis menyampaikan ucapan terima kasih kepada yang terhormat:

1. Prof. Dr. Harun Joko Prayitno, M.Hum selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Suraakarta.
2. Drs. Sujalwo, M.Kom selaku Kepala Program Studi Pendidikan Teknik Informatika.
3. Sukirman, S.T, M.T, selaku dosen pembimbing Tugas Akhir Skripsi yang telah banyak memberikan semangat, dorongan, dan bimbingan selama penyusunan Tugas Akhir Skripsi.
4. Dra. H. Wafir, selaku kepala SMK Muhammadiyah 2 Klaten Utara yang telah memberi ijin dan bantuan dalam pelaksanaan penelitian Tugas Akhir Skripsi ini.
5. Wakil Kepala Sekolah, guru, dan staf SMK Muhammadiyah 2 Klaten Utara yang telah memberi bantuan dalam pelaksanaan Tugas Akhir Skripsi ini.
6. Siswa kelas X Multimedia 2 SMK Muhammadiyah 2 Klaten Utara yang telah bekerjasama dan mendukung dalam penelitian Tugas Akhir Skripsi ini.
7. Seluruh pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu yang telah memberikan bantuan hingga terselesaikannya Tugas Akhir Skripsi ini

Akhirnya, semoga segala bantuan yang telah diberikan semua pihak di atas menjadi amalan yang bermanfaat dan mendapatkan balasan dari Allah SWT. Demikian Tugas Akhir Skripsi ini penulis susun, besar harapan Tugas Akhir Skripsi ini dapat bermanfaat bagi pembaca atau pihak lain yang membutuhkan.

Surakarta, Juli 2019

Penulis,

Zahra Baiti Ayu Azizah

A710140034

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL	i
PERNYATAAN	ii
PERSETUJUAN SKRIPSI	iii
PENGESAHAN SKRIPSI	iv
MOTTO	v
PENGESAHAN	vi
ABSTRAK	vii
ABSTRACT	viii
KATA PENGANTAR	ix
DAFTAR ISI	xi
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR GAMBAR	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xv
 BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah	4
C. Pembatasan Masalah	4
D. Rumusan Masalah	4
E. Tujuan Penelitian	5
F. Manfaat Penelitian	5
 BAB II TINJAUAN PUSTAKA	
A. Kajian Teori	6
B. Penelitian Terdahulu yang Relevan	18
C. Spesifikasi Produk yang Dikembangkan	19
D. Hipotesis	21
 BAB III METODE PENELITIAN	
A. Model Pengembangan	22
B. Prosedur Pengembangan	23

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Produk	42
B. Validasi Ahli	49
C. Uji Coba Peserta Didik	53
D. Keterbatasan Pengembang	57

BAB V PENUTUP

A. Simpulan	59
B. Implikasi	59
C. Saran	60

DAFTAR PUSTAKA	61
----------------------	----

LAMPIRAN

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Fitur-fitur Android	15
Tabel 3.1 Silabus Materi Bentuk Format Gambar	24
Tabel 3.2 Skala Likert	30
Tabel 3.3 Kisi-kisi Instrumen Penilaian Ahli Media	34
Tabel 3.4 Kisi-kisi Instrumen Penilaian Ahli Materi	35
Tabel 3.5 Kisi-kisi Instrumen Penilaian Peserta Didik	35
Tabel 3.6 Hasil Perhitungan Koefisien Korelasi	37
Tabel 3.7 Kategori Indeks Koefisien Korelasi	39
Tabel 3.8 <i>Reability Statistik</i>	39
Tabel 3.9 Kategori Kelayakan	40
Tabel 4.1 Hasil Validasi Ahli Media	49
Tabel 4.2 Hasil Validasi Ahli Materi I	51
Tabel 4.3 Hasil Validasi Ahli Materi II	51
Tabel 4.4 Hasil Validasi Keseluruhan Ahli Materi	51
Tabel 4.5 Data Kepemilikan <i>Smartphone</i>	54
Tabel 4.6 Hasil Uji Coba Peserta Didik	56

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.2 Logo Android	11
Gambar 2.2 Android Studio	16
Gambar 2.3 Kerangka Berfikir.....	21
Gambar 3.1 Arsitektur Sistem Aplikasi	23
Gambar 3.2 Navigasi Media Pembelajaran.....	25
Gambar 3.2 <i>Storyboard Splash Screen</i>	26
Gambar 3.2 <i>Storyboard Menu dan Kompetensi</i>	27
Gambar 3.2 <i>Storyboard Materi Pokok</i>	28
Gambar 3.6 <i>Storyboard Tentang Media</i>	28
Gambar 4.1 Tampilan <i>Splash Screen</i>	43
Gambar 4.2 Tampilan Awal	44
Gambar 4.3 Tampilan Halaman Menu	45
Gambar 4.4 Tampilan Menu Kompetensi	46
Gambar 4.5 Tampilan Materi Pokok	47
Gambar 4.6 Tampilan <i>Login</i> Latihan Soal	48
Gambar 4.7 Tampilan Profil Peneliti	48
Gambar 4.8 Diagram Penilaian Ahli Media.....	50
Gambar 4.9 Diagram Penilaian Ahli Materi	52
Gambar 4.10 Diagram Penilaian Peserta Didik	57

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Surat Ijin Riset	64
Lampiran 2. Formulir Pengajuan Judul Tugas Akhir	65
Lampiran 3. Formulir Dosen Pembimbing Tugas Akhir/Skripsi	66
Lampiran 4. Surat Ijin Penelitian	67
Lampiran 5. Surat Ijin Penelitian dari Majelis Dikdasmen PDM Klaten	68
Lampiran 6. Distribusi Nilai r Tabel Signifikan 5% dan 1%	69
Lampiran 7. Silabus	70
Lampiran 8. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)	78
Lampiran 9. Hasil Validasi Instrumen Penelitian dengan SPSS 24.0	84
Lampiran 10. Hasil Reliabilitas Instrumen Penelitian dengan SPSS 24.0	86
Lampiran 11. Skor Instrumen Penilaian Oleh Peserta Didik	87
Lampiran 12. Instrumen Penilaian Ahli Media	88
Lampiran 13. Instrumen Penilaian Ahli Materi	90
Lampiran 14. Sample Angket Peserta Didik	94
Lampiran 15. Dokumentasi	98